ЧАРОДЕЙСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

У разных чародеев разные источники их магической силы Хотя существует множество вариаций, большинство из этих истоков делятся на две категории: родословная и влиянием дикой магии.

ЗЕЛЁНОЕ СЕРДЦЕ

Возможно, вы родились у родителя дриады или выросли в заколдованном лесу, чья мистическая сила просочилась в саму вашу душу, но, какова бы ни была причина, магия самой Природы теперь проходит через вас. В отличие от друидов вы не выбирали свою связь с природным миром осознанно, скорее это сама природа выбрала вас. Чародеи Зелёного Сердца часто имеют тёмно-коричневые и ярко-зелёные черты в своей внешности и источают запах родной флоры их родины. Чародеи этого происхождения исключительно устойчивы и предпочитают чаще наблюдать за своим окружением, нежели активно действовать.

Зеленеющие Души

Начиная с 1 уровня ваш максимум хитов увеличивается на 2 и вы получаете 2 дополнительных хита каждый раз, когда получаете новый уровень в этом классе. Всякий раз, когда вы тратите очки чародейства то исцеляете себе по 2 хита за каждое потраченное очко.

Шёпот мира

Начиная с 1 уровня вы можете выбрать заговор друида в качестве одного из собственных заговоров, и вы изучаете одно заклинание друида, которое не учитываются в списке известных заклинаний. Вы узнаете новые заклинания друида, которые не учитываются в списке ваших заклинаний на 6, 14 и 18 уровнях. Они считаются заклинаниями чародея для вас.

Страж земли

Начиная с 6 уровня перемещение по пересечённой местности больше не затрудняет вашего передвижения, если только замедление не вызывается магическими эффектами. Вы также можете проходить через немагические растения не замедляясь и не получая от них урона, даже если у них есть шипы, колючки или аналогичная опасность.
Кроме того, у вас есть преимущество при спасбросках против растений которые был созданы магией или управляются с помощью магии, чтобы препятствовать движению, например, созданные заклинанием *Опутывание.*

Зрелая жизнь

Начиная с 14 уровня вы становитесь невосприимчивы к яду и болезням. Кроме того, первичная магия, проходящая через ваши вены, заставляет вас стареть медленнее. За каждые 10 лет жизни ваше тело стареет лишь на 1 год.

Зелёное сердце, Зелёная кровь

Начиная с 18 уровня вы можете использовать бонусное действие чтобы преобразовать хиты в очки чародейства. Бросьте свою кость хитов и потеряйте количество хитов равный выпавшему результату + ваш модификатор Телосложения. Взамен вы восстанавливаете 1 очко чародейства.

СПИРИТУАЛИСТ

Однажды, в той или иной форме, вы столкнулись со случаем ужасной смерти, и с тех пор вас преследует призрак, который существует в эфирной сфере, но которого вы, тем не менее, видите. Были ли вы в ужасе, или же напротив, рады вашему внезапному спутнику, рано или поздно вы обнаружили, что это соседство способно принести свои плоды, и ваши уникальные отношения с призраком вскрыли вашу собственную способность к проявлению сверхъестественных сил. В то время как вы и ваш эктоплазменный спутник связаны друг с другом, пока смерть не разлучит вас, тот делает всё возможное для того, чтобы помочь вам достичь ваших (и возможно его) целей.

Столкновение со смертью

На 1 уровне ваше столкновение со смертью привело к тому, что вас преследует фантом. Этот призрак действует так, как если бы он был вашим фамильяром, за исключением следующих особенностей:

- Фантом использует статистику гомункулуса (Бестиарий, с. 67), но является нежитью.
- Фантом невосприимчив к состоянию напуган.
- Фантом имеет хиты равные вашему удвоенному уровню + ваш модификатор Харизмы.
- Фантом существует на эфирном плане, граничащем с любым миром, в котором вы сейчас находитесь, или, если вы находитесь на плане, который не граничит с эфиром, он невидим для вас.
- Когда вы произносите заклинание, предоставленное вашим Страстным воодушевлением былого, призрак может выступить его источником, как если бы он был его источником. Призрак должен быть в пределах 100 футов от вас, и он должен использовать свою реакцию чтобы доставить заклинание, когда вы его произносите. Если заклинание требует броска атаки или спасброска, вы используете свои параметры для этого.

Страстное воодушевление былого

С 1 уровня былая жизнь вашего фантомного компаньона наполняет его бушующими эмоциями. Выберите одно из следующих эмоциональных направлений для вашего фантома, и вы получите соответствующие заклинания на указанном уровне. Эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний чародея, которые вы можете знать.

ВЕРНОСТЬ

Ур. чародея	Заклинание
1	*Щит*
3	*Улучшение характеристики*
5	*Духовные стражи**
7	*Защита от смерти*
9	*Преграда жизни*

РЕВНОСТЬ

1	*Очарование личности*
3	*Смена обличья*
5	*Гипнотический узор*
7	*Поиск существа*
9	*Подчинение личности*

ЯРОСТЬ

1	*Ведьмин снаряд*
3	*Воображаемая сила*
5	*Прикосновение вампира*
7	*Усыхание*
9	*Длань Бигби*

УЖАС

1	*Поспешное отступление*
3	*Невидимость*
5	*Ужас*
7	*Воображаемый убийца*
9	*Заражение*

*Если вы не получили это заклинание из другого источника, ваши духовные стражи будут является нежитью и наносить психический урон.

Страстная игра

Начиная с 6 уровня, вы можете использовать бонусное действие чтобы на одну минуту проявить призрака в материальном мире. Будучи материализованным он использует следующие характеристики, основанные на Воодушевлении былого, которое вы выбирали, заменяя нормальную статистику гомункула.

ВЕРНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 13 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Сопротивление урону психический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 11 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура преданности. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Когда вы или ваш союзник в пределах ауры должны получить урон, вы можете реакцией получить сопротивление к нему.

Действия

Верный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+3*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d8+1 психического урона. Эта атака считается магической.*

РЕВНОСТНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	14 (+2)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура ревности. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака и все противники в пределах ауры получают помеху против очарования и захвата. Если у существа в пределах ауры есть иммунитет к очарованию или захвату призрак может реакцией лишить существо этого иммунитета.

Действия

Ревностный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+4*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d4+2 некротического урона, и цель должна совершить спасбросок Силы и Ловкости (на свой выбор) или будет схвачена.*

ЯРОСТНЫЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Пересмотренная смерть. Когда вы используете Страстную игру, выбирите один тип урона, так или иначе имеющий отношение к изначальной причине смери вашего фантома: кислота, холод, огонь, дробящий, колющий или рубящий. «Аура ярости» фантома и способность «Разгневанный удар» используют этот тип урона.
Аура ярости. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Если противник получает из любого источника урон соответсвующий ранее выбранному типу, призрак может реакцией нанести ему дополнительные 2d6+3 урона того же типа.

Действия

Взбешённый. *Фантом совершает два бешеных удара.*
Бешеный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+5*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d6+3 урона ранее выбранного типа. Эта атака считается магической.*

УЖАСАЮЩИЙ

Нежить, любая

Класс доспеха 12 + ваш Бонус Мастерства
Скорость: полёт 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Сопротивление урону некротический
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состоянию отравление, очарование, испуг
Чувства темновидение 60 футов, пассивная внимательность 9 + ваш Бонус Мастерства
Языки все что знает чародей

Аура террора. Аура распространяется на 15 футов вокруг призрака. Враги в пределах ауры получают помеху на спасброски против эффектов вызывающих испуганное и бессознательное состояние. Если существо в пределах ауры обладает иммунитетом к испугу или бессознательному состоянию призрак может реакцией лишить его этого иммунитета.

Действия

Взбешённый. *Фантом совершает два бешеных удара.*
Бешеный удар. *Заклинательная атака ближнего боя:* ***+3*** *к попаданию + ваш Бонус Мастерства, досягаемость* ***5*** *фт., одна цель. Попадание: 1d6+1 некротического урона, скорость цели снижается вдвое и она не может использовать реакции до конца своего следующего хода.*

Будучи материализованным, призрак в некоторых случаях, на усмотрение Мастера, может использовать известное ему заклинание;
• Фантом может использовать действие «Атака».
• Фантом не имеет хитов, и вместо этого должен совершать спасбросок Телосложения (добавляя ваш Бонус Мастерства) каждый раз, когда ему наносят урон со Сл равной половине полученного урона. Если он проваливает этот спасбросок то дематериализуется и возвращается к своему обычному состоянию.

Вы можете бонусным действием призвать фантома повторно, потратив на это 1 очко чародейства. После завершения длительного отдыха вы вновь можете призвать его обычным способом, не тратя очков чародейства.

Несравненный медиум

Начиная с 6 уровня вы можете призвать *Невидимого слугу* в качестве ритуала. Если вы плохо обращаетесь со своим невидимым слугой или проявляете неуважение к заклинанию, его эффект оканчивается и слуга исчезает.

Упрёк духов

Начиная с 14 уровня сила фантома всё больше переплетается с силой вашей тайной магии. Всякий раз когда по вам попадают атакой ближнего боя вы можете реакцией покарать нападающего, используя силу фантома. Характер урона и тип спасброска зависит от Воодушевления былого, но его сложность - это сложность спасения от ваших заклинаний.

Верность. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то урон его атаки по вам уменьшается на половину вашего уровня чародея.

Ревность. Если цель проваливает спасбросок Ловкости, то больше ничего не может делать до до начала своего следующего хода.

Ярость. Если цель проваливает спасбросок Телосложения, то получает урон равный половине вашего уровня чародея. Тип урона соответствует выбранному в Пересмотренной Смерти.

Ужас. Если цель проваливает спасбросок Мудрости, то становится испуганной до начала своего следующего хода.

Мастер спиритических сеансов

Начиная с 14 уровня вы можете использовать заклинание *Связь с иным миром* в качестве ритуала. Вы можете применять его только для того, чтобы связываться с умершими.

Не уходи тихо

Начиная с 18 уровня, когда вы опускаетесь до 0 хитов, вы можете потратить 5 очков чародейства, чтобы слившись с вашим призраком проявиться рядом с телом. Пока вы находитесь в виде фантома, вы можете накладывать все свои заклинания чародея используя свой собственные параметры атаки и Сл заклинаний. В конце каждого вашего хода вы должны совершать спасбросок от смерти в обычном порядке. Если вы стабилизируетесь то немедленно возвращаетесь в собственное тело без сознания. Если вы набираете три провала призрак дематериализуется. Если вы были исцелены во время использовании этой способности, вы немедленно возвращаетесь в своё тело.

Greenheart and Spiritualist Origin by
/u/ coolgamertagbro
http://sterlingvermin.com/